

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA CANVA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ANAK
PADA PEMBELAJARAN IPAS-IPS KELAS 4 SDN 1 MRAYAN
KECAMATAN NGRAYUN KABUPATEN PONOROGO**

TESIS



**OLEH:
NISRINA NUR ALFIANI
NIM. 2201202047**

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas manusia supaya menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah suatu usaha dan rencana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif. Dalam mengembangkan kualitas pendidikan keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan kematangan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan pembelajaran berawal dari kurikulum sebagai acuan atau pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu

tujuan pendidikan di dalam kurikulum adalah untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang berkenaan dengan pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan masalah sosial yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS dari bagian kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, negara bahkan di dunia (Susanto, 2016:138). Sehubungan dengan hal tersebut, mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak jenjang Sekolah Dasar untuk membekali dengan kemampuan berfikir serta secara logis agar dapat membentuk pribadi siswa yang kreatif, kritis, inovatif dan mampu bekerja sama.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terkait pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan banyak siswa yang motivasi belajarnya sangat rendah, hal itu ditunjukkan dengan rendahnya aktifitas dan perhatian siswa ketika proses pembelajaran hal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang masih berpusat kepada guru sehingga membuat siswa tidak aktif belajar. Proses pembelajaran konvensional ini biasanya ditandai dengan melakukan pembelajaran dengan ceramah, memberi penjelasan tentang materi yang di ajarkan dan lanjut pemberian tugas. Sehingga terdapat kesenjangan antara nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan pada kurikulum merdeka dengan KKM yang diterapkan pada sekolah. Kriteria ketuntasan

minimal mata pelajaran IPAS-IPS pada kurikulum merdeka untuk siswa kelas IV adalah 75. Pada kenyataannya kelas IV belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal tersebut. Melihat angka kriteria ketuntasan minimal pada kelas IV maka diperlukan perbaikan dalam perencanaan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Rencana pelaksanaan pembelajaran tidak hanya melibatkan model, metode, strategi, media, dan materi, namun juga melibatkan interaksi guru dan siswa.

Interaksi yang melibatkan guru dan siswa pada kelas IV di nilai sangat kurang, karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan faktor motivasi siswa di rasa kurang sebab banyak siswa yang kurang merespon penjelasan guru. Sehingga pembelajaran sangat didominasi oleh guru. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan adanya variasi model, metode, strategi dan media. Proses pembelajaran yang dibuat secara bervariasi, diharapkan siswa tertarik untuk mempelajari secara mandiri dan berimbas pada hasil belajar yang ikut meningkat.

Penentuan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan minat dan dapat menarik perhatian siswa. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berfikir dan motivasi siswa dengan berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Kemampuan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan kemauan belajar berasal dari dalam diri siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut maka peneliti menggunakan model *Role Playing* berbantuan media canva. Model dan media tersebut diharapkan akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena melalui metode ini dapat membawakan situasi atau duplikat dunia nyata ke dalam kelas. Melalui *Role Playing*, siswa dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial.

Penelitian Ratna Puspita Dewi berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedung gempol, Mojokerto. Penelitian Dina Maharani, Rahayu, Chumi Zahroul berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Materi Pokok Masalah Sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo Tahun Pelajaran 2012/2013” menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo dan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo. Nia Daniati, Yusda Novianti, Kahar Mashuri (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7

Tandem Hilir” menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya terhadap siswa-siswi kelas VII-1 SMP PAB 7 Tandem Hilir.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dan merujuk pada penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menuliskannya dalam sebuah karya ilmiah yang berupa tesis dengan judul: “Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran Ips-Ips Kelas 4 Sdn 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah-masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran IPAS-IPS dan pembelajaran IPAS-IPS yang kurang menyenangkan.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPAS-IPS serta media yang kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPAS-IPS.
3. Motivasi belajar IPAS-IPS siswa kelas IV SDN 1 Mrayan rendah.
4. Hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV SDN 1 Mrayan yang masih rendah.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS-IPS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Mrayan?
2. Apakah model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dapat meningkatkan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Mrayan?
3. Apakah model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Mrayan?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka pemecahannya adalah dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Dengan menerapkan model dan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu dengan model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk membangun sendiri pemahamannya terhadap materi yang dipelajari dalam bentuk bermain peran, sedangkan guru hanya terlihat sebagai fasilitator.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilakukan dengan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Merancang pembelajaran IPAS-IPS dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dalam meningkatkan motivasi dan

hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngaryun Kabupaten Ponorogo.

2. Melaksanakan pembelajaran IPAS-IPS dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngaryun Kabupaten Ponorogo.
3. Melaksanakan pengamatan, observasi, evaluasi, pelaksanaan pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS-IPS siswa kelas IV di SDN 1 Mrayan.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV di SDN 1 Mrayan.
3. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva untuk meningkatkan motivasi hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV di SDN 1 Mrayan.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini, secara umum diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta kualitas pembelajaran di kelas. Sedangkan secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Guru

Dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan kualitas terhadap proses belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Siswa

- a. Siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa yang aktif, maka hasil belajar didalam kelas juga baik.
- c. Siswa tidak merasa tegang dan bosan dalam mengikuti pelajaran dikelas, sehingga dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan menarik

3. Sekolah

Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas dapat memberikan masukan kepada seluruh warga sekoalh untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan pembelajaran serta menerapkan prinsip pembelajaran berbasis penelitian.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan, adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran adalah deskripsi lingkungan pembelajaran yang meliputi perilaku guru dalam melangsungkan pembelajaran dan merupakan pedoman bagi tenaga pendidik dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa - Dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati melalui cara siswa sendiri dalam menghadapi situasi, objek maupun orang yang dilaterbelakangi perasaan , sikap dan sistem nilai dimilikinya.

2. Media canva

Aplikasi Canva adalah alat desain online yang menawarkan berbagai jenis keluaran, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, selebaran, buku catatan, dan item lainnya.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya dorong yang berasal dari dalam diri maupun luar individu yang mendorong individu untuk belajar demi mengadakan perubahan tingkah laku melalui proses belajar dan pengalaman sehingga individu semangat untuk melakukan kegiatan belajar.

4. Hasil belajar IPAS

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perbuatan atau tindakan yang dikerjakan atau ditampilkan siswa dalam rangka

meningkatkan prestasi sesuai dengan yang dikehendaki oleh individu atau kelompok.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.